

La compagnie **Les enfants sauvages** présente  
son escape-game théâtralisé :

## « Tombé du Ciel »

*ou la fabuleuse épopée de l'aéropostale.*



### Qu'est-ce qu'un « Escape-game théâtralisé » ?

Dans un escape-game classique, le but du jeu est de résoudre des énigmes pour sortir d'un lieu.

Dans un escape-game théâtralisé, le public résout des énigmes, **accompagné par des comédiens**, dans un univers créé pour l'occasion.

# Le Projet

Le thème : **L'aéropostale**. Il s'agit d'une expérimentation de transport du courrier par avion pendant l'entre-deux-guerres.

A cette époque, une ligne aérienne permettait d'acheminer le courrier entre la France et l'Amérique du Sud. De grands pilotes français ont participé à cette aventure, comme Antoine de Saint-Exupéry et Jean Mermoz, pour ne citer qu'eux.

L'histoire : nous sommes en **1932**. Antoine de Saint-Exupéry livre du courrier en provenance d'Amérique du Sud. Malheureusement, suite à une avarie de son moteur, **il s'écrase en épargillant lettres et cartes postales** dans les rues de votre ville. Des fonctionnaires des PTT et du ministère de l'Air, interprétés par nos comédiens, demandent **le secours de la population** afin de récupérer les lettres et de les acheminer à leurs destinataires.



# Le jeu

Il se déroule **dans la ville, en extérieur**, sur quatre endroits différents. Le choix des lieux précis se fait en fonction de la configuration du quartier, de l'arrondissement, du village, du parc, etc.

**Les énigmes à résoudre s'adaptent au patrimoine urbain :** monuments, nom des rues, statues, enseignes emblématiques, etc...

**Un comédien est présent dans chaque lieu** et emmène les participants dans l'univers du jeu. Leurs personnages improvisent pour faciliter le déroulement de la quête.

**Le point de départ et le point d'arrivée** sont installés au même endroit dans un parc ou sur une place. Une personne de notre équipe accueille les joueurs et leur explique les règles du jeu. Elle leur remet alors un plan du site. Puis elle leur montre l'avion écrasé, encore fumant et les invite à rejoindre Antoine de Saint-Exupéry, tombé du ciel en parachute, sur le premier lieu de jeu.



**Dans le premier lieu de jeu** se trouve Antoine de Saint-Exupéry interprété par un comédien. Blessé à la jambe, il confie une lettre aux joueurs et les invite à se rendre à sa place au bureau de poste. Mais où se trouve le bureau de poste ? Pour le découvrir, ils doivent dénicher la boîte noire de l'appareil, déchiffrer un code morse, ouvrir le cadenas du carnet de route et enfin démêler un *qui-est-ce* conçu avec des figures historiques de l'aéropostale.



**Au bureau de poste** (deuxième lieu de jeu) Jeanne, secrétaire lunatique et protocolaire, n'accepte que les anciens francs en échange du timbre requis. Il s'agit de repérer des coordonnées sur une carte de l'aéropostale, de faire apparaître un code secret, d'attraper une pièce à l'aide d'un aimant. Mais cela ne suffit pas ! Jeanne leur précise qu'ils doivent aussi apposer un tampon sur leur lettre. Ils se dirigent donc vers le Ministère de l'air !



Maryse, toujours aussi joviale et tête en l'air, les accueille au **Ministère de l'air** (Troisième lieu de jeu). Une maquette d'avion permet de pointer les lettres de l'alphabet, ainsi s'ouvre un cryptex (invention de Léonard de Vinci) qui révèle l'emplacement du tampon. Les joueurs rédigent un message au destinataire de la lettre. Puis ils se rendent au point de départ pour la faire valider et la poster (Les destinataires sont les participants de l'édition précédente).

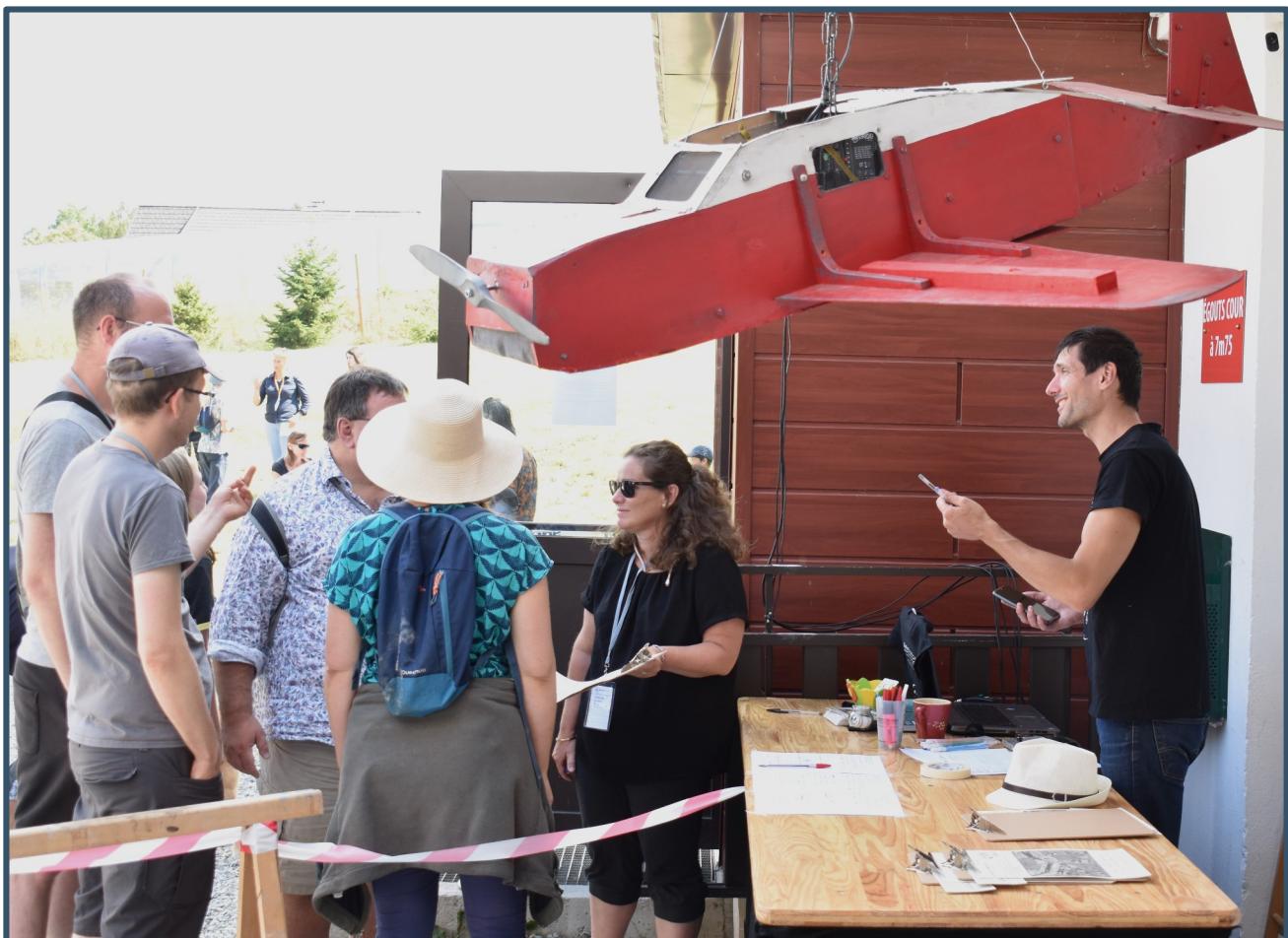


**Débriefing** (lieu d'arrivée) : Notre expérience nous a montré que les participants apprécient d'échanger à la fin du jeu afin de se remémorer l'ensemble du parcours et d'évoquer les défis rencontrés. Notre équipe sera disponible à cette intention.



# Mise en place

- Les participants s'inscrivent, par **groupe de 4 à 6 personnes**.
- Pour chaque équipe la durée sera d'**une heure** environ.
- Les départs sont possibles toutes les 15 minutes, pendant 4h.  
(par exemple horaires de jeu de 14h à 19h. Dernier départ à 18h).
- Nous définirons ensemble les lieux précis de chaque action **selon le site choisi et ses ressources urbaines ou rurales**.
- Le jeu peut s'envisager également en intérieur dans la mesure où nous pouvons disposer de 4 pièces séparées.



# La Compagnie

La Compagnie Les Enfants Sauvages est basée à Thonon-les-Bains, en Haute-Savoie. Elle a été créée en 2013 à Lyon, sous l'impulsion de Timothée Moynat et propose des spectacles en salle ou en rue destinés à un public jeune, familial ou adultes.

Depuis 2017, elle obtient l'agrément service civique et accueille chaque année un nouveau volontaire. En 2021, la Compagnie Les Enfants Sauvages a été reconnue d'intérêt général. Elle est soutenue par la ville de Thonon-les-Bains.

**Les créations des Enfants Sauvages sont riches en rythme et en interaction avec le public, elles gardent en salle les qualités du théâtre de rue.**



En 2024, nous avons créé l'Escape-Game « Sur les Traces d'Armand Moisant » pour la Commune de Neuvy-le-Roi. L'inauguration du jeu s'est déroulée en présence de nos comédiens et l'escape-game reste accessible, gratuitement, sur application

Nous proposons depuis 2017 des escapes-game théâtralisés notamment dans le cadre des Journées Européennes du Patrimoine :

- ✈ A la recherche d'une oasis dans le désert (2017)
- ✈ Filature d'un criminel dans les bas-fonds londoniens (2018)
- ✈ La lutte du Dr Jekyll contre Mr Hyde (2019)
- ✈ Cours de médecine au XIXe siècle (2020)
- ✈ Immersion à l'époque de l'invention du Cinéma (2022)

**En 2021, la création de « Tombé du Ciel » s'est faite en partenariat avec la Ville de Lyon dans le cadre du festival « Tout l'monde Dehors ».**



# Conditions financières

**Tarif de l'escape-game théâtralisé : 1550 € Net de taxe**  
Association non assujettie à la TVA



## Défraitements

### Hébergement et repas :

- soit repas et hébergement pour 5 personnes : chambres individuelles avec douche.
- soit 5 défraitements journaliers à 115 € = 575 € Net de taxe.  
(tarif selon convention nationale des entreprises artistiques et culturelles)

### Forfait transport :

- Deux véhicules au départ de Thonon-les-Bains (74200) : 0,50€/km à partir de 20 km + péages.

# Fiche technique

## ESCAPE-GAME

Durée du jeu :	1 heure environ par équipe (session de 5h avec deux pauses de 15 minutes)
Durée montage :	4 heures
Durée démontage :	2 heures
Dimension de la zone de jeu :	zone comprise dans un cercle d'un kilomètre.
Besoins électriques :	2 prises, 240V, 16A (sur la zone de départ/arrivée)
Personnes en tournée :	5 personnes
Nombre de bénévoles à prévoir par l'organisateur pour compléter notre équipe :	2 bénévoles

**Nous sommes autonomes techniquement.**

Si intempéries, merci de prévoir une solution de repli.

## CONTACTS

Directeur artistique	Timothée Moynat 06.68.39.24.90 <a href="mailto:contact@cielesenfantssauvages.com">contact@cielesenfantssauvages.com</a>
----------------------	---

## MENTIONS LÉGALES

N° SIREN	812 633 071
N° Licence	PLATESV-R-2021-013386 PLATESV-R-2022-001969



**Thonon**  
LES BAINS

**FDVA**

FONDS POUR LE  
DÉVELOPPEMENT  
DE LA VIE  
ASSOCIATIVE